

Департамент культуры Вологодской области  
Бюджетное профессиональное образовательное учреждение Вологодской области  
«Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел  
им. В.В. Верещагина»

УТВЕРЖДАЮ

Директор училища



С. Боброва

20.08.2023 г.

**Дополнительная общеразвивающая  
общеобразовательная программа  
«Школа креативных индустрий»**

Возраст учащихся: 12–17 лет  
Срок реализации программы: 2 года

Разработчик(и):	Вашук М.И., главный специалист школы креативных индустрий
Рассмотрено и одобрено на заседании совета училища	от «30» августа 2023 г. №02
Утверждено и введено в действие приказом директора	от «01» сентября 2023 г. №94

## **Содержание**

	Стр.
1 Пояснительная записка	3
2 Планируемые результаты освоения образовательной программы	8
3 Учебный план	14
4 График образовательного процесса	17
5 Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися образовательной программы	18
6 Рекомендуемая литература	20

# **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

## **Общая направленность программы**

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы в сфере гейм индустрии, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий. Программа реализуется в БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В Верещагина».

Данная программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41);

- Уставом БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В.Верещагина»

Уровень образования: дополнительное образование детей 12–17 лет.

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы – углубленный

Школа креативных индустрий (далее – ШКИ) включает 4 студии:

- 1) Фото и видеопроизводство
- 2) Анимация
- 3) Дизайн
- 4) Звукорежиссура

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий. В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная

деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

### **Отличительные особенности**

Программа предусматривает два этапа:

*первый год обучения* – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий, профессиями в это области, создают творческие продукты, последовательно занимаясь в каждой студии;

*второй год обучения* – учащийся выбирает одну из студий (или одну из специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексию полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков. Межстудийные проекты реализуются в процессе совместной деятельности с учащимися и педагогами училища искусств.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, основ предпринимательской деятельности и авторского права, проведение тренингов по командному с творчеству, посещение театров, просмотры фильмов и спектаклей с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

### **Адресат программы**

Учащиеся 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий), готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 2 года

По завершению обучения 1 и 2 года обучения возможно проведение летней проектной смены.

Объем всей программы – 576 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 3+3+2 академических часа).

### **Цель программы**

Погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих

профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production–Production–Post-production;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

#### **Развивающие:**

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

#### **Воспитательные:**

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

### **Условия реализации программы**

#### **Условия набора**

На первый год обучения по программе принимаются подростки в возрасте 12–17 лет, желающие осваивать различные направления креативных индустрий.

#### **Количество детей в группе**

Общее число учащихся на одном потоке – 60 человек, которые формируются в 8 групп по 7-8 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 3.

Творческие испытания при поступлении не предусмотрены.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс предусматривает очную форму работы

При необходимости программа может реализовываться с применением

дистанционных образовательных технологий с использованием следующих платформ и электронных ресурсов: «Сферум», группы в социальных сетях и других ресурсах, регламентированных локальными актами ШКИ.

Используемые педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология портфолио, технология образа и мысли, технология-дебаты и др.

Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся.

### **Формы проведения занятий**

Формы организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.

Также в образовательный процесс могут вводиться элементы «перевернутого обучения» – самостоятельное изучение учащимися отдельных теоретических тем по предоставленным преподавателями материалам актуальных форматов (чек-листы, тьюториалы, короткие видеоролики, лонгриды, карточки, интеллект-карты и т.д.) с последующим обсуждением и решением практических задач на занятии.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

Фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая

### **Требования к условиям реализации программы**

#### **Материально-техническое оснащение**

Материально-техническое и информационное обеспечение представлено ниже для каждой студии.

### **Студия Анимации**

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение до 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные

рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки.

В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы блэкаут), короб для проводов, активная вентиляционная система, видео экран.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером с техническими характеристиками близкими к процессору i, видеокартой RTX 2080 Ti 11Gb, оперативной памятью от 64Gb(4x16Gb), монитором 4K, графическим планшетом, мышью, наушниками. Преподавательская монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами.

Необходимо оборудовать рабочую станцию для монтажа и композинга. Необходимы ноутбук для съемки на станке HP Pavilion 16 и оборудование для съемок stop-motion анимации.

В классе должны быть размещены стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов (бумага, краски, ножницы, фломастеры, карандаши, липучка, калька, картон), проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

### **Студия Дизайна**

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Студия предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

В студии должны быть: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, шкафы, доска, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, светильники.

Оборудование: компьютеры, бесперебойное питание, телевизор, проекторы, комплект акустики, графические планшеты, мультистанок, хромакеи, свет для съемки, стойки осветительные, фото- и видеокамеры, принтер.

### **Студия звукорежиссуры**

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринг, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Студия предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

В студии должны быть: стулья аудиторные, столы компьютерные, персональные компьютеры и мониторы, акустические мониторы ближнего поля, аудио интерфейс Motu 828, телевизор, радиосистема, микшерный пульт цифровой, радиосистема с головными микрофонами, микрофоны MXL,

рекордер портативный, микрофон для портативного рекордера, аудиоинтерфейс Strinberg, синтезатор (электропианино) Casio, клавиатуры MIDI, контроллер MIDI Native Instruments Maschine Mikro, микшерный пульт Behringer, проигрыватель DJ Numark ND\*500, контроллер MIDI Native Instruments Traktir Kontrol, акустическая кабина IzoCab.

### **Студия фото- и видео производства**

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 50 кв.м.

В студии должны быть: окна, с возможностью плотного затемнения (черные рулонные шторы блэкаут), шкафы, стулья аудиторные, столы компьютерные, персональные компьютеры и мониторы, камера Panasonic, квадрокоптер, камера GoPro hero 7 black, рюкзаки для фотокамеры, радиосистема, камера Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K, панорамный фотофон зеленый хромакей на раме, светопоглощающие флаги, софтбокс, видео свет, система фонов, фотоаппараты Canon, объективы.

### **Кадровое обеспечение**

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

## **2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### *Личностные:*

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве с со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;

— учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

*Метапредметные:*

— учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;

— учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

— учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

— учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

— учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;

— учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

— учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

**Предметные (по студиям)**

*Анимация:*

— учащийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, применяет их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;

— учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;

— учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;

— учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

— учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

— учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;

— учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать

аниматик на ее основе;

— учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;

— учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

### *Дизайн:*

— учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

— учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;

— учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;

— учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;

— учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;

— учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;

— учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

### *Звукорежиссура:*

#### *Специализация - студийная звукорежиссура*

— учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;

— учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;

— учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;

— учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты,

используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);

— учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;

— учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;

— учащийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;

— учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;

— учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

#### *Специализация - звуковой дизайн*

— учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустiku и др. и применяет их в практической деятельности;

— учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывая восприятие звука человеком;

— учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования в звуковом дизайне и при создании музыки;

— учащийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

— учащийся создает комплексное многодорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;

— учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;

— освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением(CUBASE и др.).

## *Фото- и видеопроизводство: Специализация - фотография*

- учащийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- учащийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;
- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);
- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в Adobe Lightroom (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- учащийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- учащийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фонны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

## *Специализация - видеопроизводство*

- учащийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;
- учащийся знает несколько типологий, классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;

— учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц - полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);

— учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);

— учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;

— учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

— учащийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фонны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;

— учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

#### *Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн*

— учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;

— учащийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;

— учащийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;

— учащийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);

— учащийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;

— учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);

— учащийся монтирует готовый видеопродукт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe

Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;

— учащийся использует разные инструменты и приемы монтажа дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;

— учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с различными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

— учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

### 3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

#### 1 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин(модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	<b>Введение в креативные индустрии</b>	13	13	26	Презентации Тематическое тестирование
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Фото- и видеопроизводство.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
2.	<b>Направления креативных индустрий</b>	48	108	156	Обсуждение результатов работы
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	14	26	40	
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультильма. Аналоговые техники.	2	2	4	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	2	4	6	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы.

2.1.4	Производственный план по раскладовке и его оптимизация. Механика перекладного персонажа общий и крупный план.	2	6	8	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	6	8	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	4	4	8	Совместный просмотр.
	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>	11	27	38	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	2	6	8	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	2	6	8	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	2	8	10	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры</i>	11	29	40	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	2	4	6	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	2	6	8	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	2	3	5	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	1	4	5	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеооряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с	2	6	8	Обратная связь от педагога Самооценка.

	видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.				
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	2	6	8	Презентация. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.
	<i>Раздел 2.4 Студия фото- и видеопроизводства</i>	12	26	38	
2.4.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники.	2	3	5	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
2.4.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	2	3	5	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.4.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	6	8	Обратная связь от учащихся. Самооценка.
2.4.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	6	8	Самооценка. Обратная связь.
2.4.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.4.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем.
3.	<b>Межстудийные проекты</b>	8	98	106	Обратная связь от учащихся, от педагога
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Перечень идей проектов.
3.2	Планирование проекта.	0	2	2	План проекта.
3.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	46	54	Обсуждение промежуточных этапов работы.
3.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к	0	40	40	Репетиция презентаций

	презентации на Фестивале.				проектов.
3.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
3.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второгогода обучения.	0	2	2	Рефлексия. Обратная связь.
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>	<b>69</b>	<b>219</b>	<b>288</b>	

## 2-й год обучения

№п/п	Название учебных дисциплин(модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Дисциплина по выбору. Анимация.	48	156	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Дизайн.	54	150	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Студийная звукорежиссура.	58	146	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору.Фотография. Видеопроизводство.	68	136	204	В соответствии с рабочей программой.
2.	<b>Межстудийный проект</b>	0	84	84	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>			<b>288</b>	

## 4. ГРАФИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	31.05.2023	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа

### 4.1 Продолжительность учебного года

Продолжительность учебного года для классов дополнительных предпрофессиональных программ – 36 учебные недели 36.

ШКИ осуществляет образовательную деятельность в течение всего календарного года, включая каникулярное время в соответствии с установленным графиком занятий.

#### **4.2 Регламенты учебного процесса**

Организация образовательного процесса в Учреждении регламентируется учебным планом, годовым планом работы, расписанием занятий, другими локальными актами, относящимися к образовательному процессу.

##### *Виды образовательной деятельности:*

Образовательная деятельность осуществляется в процессе учебной работы обучающихся и внеурочных мероприятий. Для полноценного ведения учебно-воспитательного процесса и усвоения учащимися учебного материала в соответствии с учебными планами и программами в ШКИ установлены следующие виды деятельности:

- групповые и индивидуальные занятия;
- контрольные мероприятия, которые определяются локальными актами школы;
- культурно-просветительские мероприятия (лекции, беседы, выставки и т.д.);
- внеурочные классные мероприятия.

##### *Организация урочного времени:*

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации учебно-воспитательного процесса в ШКИ является академический час. Продолжительность урока составляет 45 минут.

В ШКИ установлена 6 дневная учебная неделя.

Расписание занятий учащихся составляется преподавателями ШКИ. Основное требование – создание наиболее благоприятного учебного режима для учащихся и освоение всей учебной программы.

### **5. СИСТЕМА И КРИТЕРИИ ОЦЕНOK ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, письменные работы, тестирование, просмотры, выставки, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных итоговых уроков, зачетов, просмотров, выставок. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие

учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Экзамены по данной программе не предусмотрены.

#### **Виды контроля:**

- проведение защиты проектных работ и аттестация
- наблюдение за посещаемостью, активностью учащихся на занятиях, участие в выставках и конкурсах

#### **Виды и формы аттестации:**

Зачет – защита творческого проекта в виде презентации работы преподавателям;

Экзамен – защита всех творческих проектов в виде единого портфолио по итогам учебного года.

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения каждого из шести модулей программы.

Итоговая аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения раздела «проект» и результаты деятельности аттестованных студентов в дальнейшем презентуются на фестивале креативных индустрий.

#### **Критерии оценок**

По результатам промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «зачет» и «не зачет».

Оценка «зачет» предполагает:

- проект выполнен в установленные сроки
- работа соответствует поставленной задаче
- работа не копирует проекты других лиц
- проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен
- учащийся присутствовал более чем на половине лекций.

Оценка «не зачет» предполагает:

- проект не был выполнен в установленные сроки
- работа не соответствует поставленной задаче
- работа копирует проекты других лиц
- проект не имеет четкой структуры, он не аккуратен и не последователен
- учащийся присутствовал менее чем на половине лекций.

## **6. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА**

### **Литература для педагога:**

1. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017
2. Бейти, П. АнATOMия цвета. М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
3. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020;
4. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. Акулич Маргарита
5. Даурте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012;
6. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010;
7. Кружалова, Анастасия Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. - М.: LAPLambertAcademicPublishing, 2019. - 80 с.
8. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014;
9. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016;
10. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
11. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбара, 2018;
12. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019;
13. Найджел Чепмен, Дженин Чепмен “Цифровые технологии мультимедиа”, 624 стр., М., Диалектика, 2005.
14. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
15. Петрова Н.П. “Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация”, 251 стр., М., Аквариум, 2004
16. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90.
17. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуњес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайна-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
18. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 280 с.: илл.

19.Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

### Литература для учащихся:

1. Бейти, П. Анатомия цвета. М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020;
3. Гибсон Д. Искусство сведений. Warner Books, 2007;
4. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020;
5. И. Способин Элементарная теория музыки 1963 Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : [учебное пособие]. – Екатеринбург : Изд-во Урал. унта, 2013. – 154 с.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020;
7. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019;
8. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
9. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
10. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбара, 2020;
11. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбара, 2018;
12. Найджел Чепмен, Дженини Чепмен “Цифровые технологии мультимедиа”, 624 стр., М., Диалектика, 2005.
13. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020;
14. Нельсон Д.. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020;
15. Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020;
16. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002;
17. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
18. Петрова Н.П. “Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация”, 251 стр., М., Аквариум, 2004
19. Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мульфильма. Сеанс, 2017;
20. Сафонов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мульфильма. М.: Сеанс, 2019;
21. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003;
22. Филлипс С.Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019;

- 23.Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
- 24.Шиманская В. Командная работа. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020;
- 25.Шиманская В. Коммуникация. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020;

**Литература для родителей:**

1. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020;
2. Дэниэл, Дж. Сигел Вне зоны доступа. Как не потерять контакт с ребенком в переходном возрасте / Дэниэл Дж. Сигел. - М.: Эксмо, 2019. - 465 с.
3. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020;
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020;
5. Кови, Шон 7 навыков высокоэффективных тинейджеров / Шон Кови. - Москва: ИЛ, 2016. - 328 с.
6. Кружалова, Анастасия Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019. - 80 с.
7. Мартинес, Е.А. Я и профессия. Арт-альбомы для семейного консультирования. Комплект из 3 книг / Е.А. Мартинес. - Москва: РГГУ, 2016. - 236 с.
8. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс,2019;
9. Психогигиена детей и подростков. - М.: Медицина, 2015. - 224 с.
- 10.Психология подростка. Полное руководство / Под редакцией А.А. Реана. - М.: Прайм-ЕвроЗнак, 2016. - 432 с.
- 11.Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017;
- 12.Хисамбеев, Ш. Р. Структура сознания подростков в среде дополнительного образования / Ш.Р. Хисамбеев. - М.: Нестор-История, 2017. - 208 с.